



การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเน้นความจำร่วมกับเกมทางภาษา

The Development of English Vocabulary Learning Ability of the Grade 6 Students Using Memory Model Instruction with Language Games

สุภัทรพงษ์ พลินยศ¹ และสุรกันต์ จังหาร²

Supattarapong Palinyot¹ and Surakarn Janghan²

สาขาวิชาหลักสูตรและการเรียนการสอน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม^{1,2}

Education Program in Curriculum and Instruction Faculty of Education, Rajabhat Maha Sarakham University^{1,2}

Corresponding author Email: m10226686@gmail.com¹ and surakarn.j@rmu.ac.th²

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเน้นความจำร่วมกับเกมทางภาษา กลุ่มเป้าหมายคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 4 คน โรงเรียนบ้านเวียงกุดตะเซ่ ปีการศึกษา 2564 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 6 แผน 2) แบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียน 3) แบบสัมภาษณ์นักเรียน 4) แบบทดสอบวัดความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ร้อยละ (%) ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

ผลการวิจัยพบว่า ผลการพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เมื่อสิ้นสุดวงรอบที่ 1 นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ย 22.25 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 74.16 เมื่อนำไปเทียบกับเกณฑ์แล้ว พบว่า การจัดการเรียนการสอนในวงรอบที่ 1 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1-3 ผู้เรียนมีคะแนนเฉลี่ยผ่านเกณฑ์ที่ตั้งไว้ คือ ร้อยละ 70 แต่มีนักเรียน 1 คน ทำคะแนนในการทำแบบทดสอบท้ายวงรอบที่ 1 ไม่ผ่านเกณฑ์ที่ตั้งไว้ ในวงรอบที่ 2 พบว่า ผลการพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4-6 นักเรียนมีคะแนนจากการทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเฉลี่ย 26.75 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 89.16 และมีผู้ผ่านเกณฑ์ที่ตั้งไว้คือ ร้อยละ 80 ทั้งหมด 4 คน คิดเป็นร้อยละ 100

คำสำคัญ: ความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ, รูปแบบการเรียนการสอนเน้นความจำ, เกมทางภาษา



ABSTRACT

This research aimed at developing of the English vocabulary learning ability of grade 6 students using memory model instruction with language games. The target group was 4 students studying in grade 6 of Banwangyangkuddhake School, 2nd semester of the academic year of 2021. The instruments used in this research were: 1) lesson plans, taken for overall 12 hours with 6 plans, 2) the studying behavior observation form 3) the student interview form, and 4) the test of English vocabulary learning ability. The statistics used for analyzing data consisted of percentage, mean, standard deviation, and t-test (one-sample t-test).

The results of the study were as follows: in the first cycle, the students had the average score of English vocabulary learning ability of 22.25 or 74.16 percent which was higher than the committed 70 percent. And for the second cycle, the students had the average score of English vocabulary learning ability of 26.75 or 89.16 percent which was higher than the committed 80 percent.

Keywords: English Vocabulary Learning Ability, Memory Model, Language Games



บทนำ

“ภาษาอังกฤษเป็นภาษาสากลที่นานาชาติใช้ติดต่อสื่อสารถึงกันทั่วโลก” ซึ่งภาษาต่างประเทศมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในชีวิตประจำวัน เนื่องจากเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสาร การศึกษา การแสวงหาความรู้การประกอบอาชีพ การสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมและวิถีชีวิตของชุมชนโลก และตระหนักถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรมและมุมมองของสังคมโลก นำมาซึ่งมิตรไมตรีและความร่วมมือกับประเทศต่าง ๆ ช่วยพัฒนาผู้เรียนให้มีความเข้าใจตนเองและผู้อื่นดีขึ้น เรียนรู้และเข้าใจความแตกต่างของภาษาและวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียม ประเพณี การคิด สังคม เศรษฐกิจการเมือง การปกครอง มีเจตคติที่ดีต่อการใช้ภาษาต่างประเทศและใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อการสื่อสารได้ รวมทั้งเข้าถึงองค์ความรู้ต่าง ๆ ได้ง่ายและกว้างขึ้น และมีวิถีชีวิตในการดำเนินชีวิต (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, น. 190)

มอญย้อนกลับมาที่ประเทศไทยตั้งแต่ปลายปีพุทธศักราช 2558 ภาษาที่ถูกกำหนดให้ใช้เป็นภาษากลางการสื่อสารในกลุ่มประเทศสมาชิกประชาคมอาเซียน คือ ภาษาอังกฤษ แต่เมื่อวิเคราะห์ถึงศักยภาพของเยาวชนไทยและคุณภาพการจัดการศึกษาของประเทศไทยความสามารถด้านภาษา โดยเฉพาะภาษาอังกฤษก็ยังขาดความพร้อมเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะการสื่อสารถือเป็นสิ่งสำคัญ ดังนั้นการเรียนวิชาภาษาอังกฤษที่เริ่มจากคำศัพท์จึงเป็นสิ่งที่เหมาะสมที่สุดเพราะคำศัพท์คือส่วนสำคัญและพื้นฐานหลักในการสื่อสารดังจะเห็นได้ในวลีหรือประโยคในทุกการสื่อสารล้วนมาจากการรวมตัวของคำศัพท์ทั้งสิ้น หากนักเรียนไม่มีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ก็จะเข้าใจภาษาอังกฤษได้และการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนไทยซึ่งมีหลายรูปแบบและหลายระดับการใช้แต่ละปัญหาล้วนมีสาเหตุที่ต่างกันไปและในการเรียนภาษาอังกฤษนั้น สิ่งที่ไม่อาจละเลยได้เลยคือ เรื่องการจดจำคำศัพท์ เพราะหากไม่สามารถจดจำคำศัพท์ได้แล้ว ผู้เรียนจะไม่สามารถสื่อความหมาย และบรรลุวัตถุประสงค์การสื่อสารได้ จากการวิจัยพบว่าปริมาณคำศัพท์และความลึกซึ้งในความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ของนักเรียนมีส่วนสัมพันธ์อย่างมากกับความเข้าใจในการอ่าน (เฉลิมลาภ ทองอาจ, 2555) นอกจากนี้หากผู้เรียนรู้คำศัพท์สำคัญ

ไม่เพียงพอ ก็ไม่สามารถเข้าใจเนื้อหาที่เรียนหรือในข้อสอบได้ นอกจากนี้ในปัจจุบันผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนไทยแทบทุกระดับทั้งจากการสังเกต หรือหลักฐานที่ปรากฏในผลการสอบต่าง ๆ เช่น ผลคะแนนการสอบ NT ระดับประถมศึกษา O-NET ของนักเรียนล้วนมีผลคะแนนที่ค่อนข้างต่ำ และมีแนวโน้มลดลง เนื่องจากนักเรียนไม่รู้คำศัพท์หรือจดจำคำศัพท์ไม่ได้ ทำให้การทำข้อสอบต่าง ๆ ไม่ได้ผลเท่าที่ควร

สภาพปัญหาด้านคำศัพท์ของนักเรียนโรงเรียนบ้านเวียงยางกุดตะเข้ คือ นักเรียนจำคำศัพท์ไม่ได้ไม่รู้คำศัพท์ ไม่ชอบท่องคำศัพท์ สะกดคำศัพท์ในภาษาอังกฤษไม่ถูกต้องทำให้ขาดความตั้งใจและความกระตือรือร้นในการเรียนภาษาอังกฤษ ผู้วิจัยเห็นผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนตั้งแต่ปีการศึกษา 2561-2563 ซึ่งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษในการสอบโดยนักเรียนไม่สามารถทำข้อสอบหรือใบงานได้เนื่องจากไม่รู้จักความหมายของคำศัพท์ ซึ่งทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ร้อยละ 50-63 ซึ่งมีระดับต่ำกว่าเกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนด คือ ร้อยละ 70 (ฝ่ายบริหารงานวิชาการ โรงเรียนบ้านเวียงยางกุดตะเข้) การจะให้นักเรียนเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ดีขึ้น จะต้องประกอบด้วย 3 อย่าง ได้แก่ 1. การออกเสียง การออกเสียงภาษาอังกฤษเป็นปัญหาที่สำคัญของนักเรียน เนื่องจากความแตกต่างของระบบเสียงภาษาไทยเป็นภาษาแม่กับระบบเสียงภาษาอังกฤษในการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศนั้น การรู้เพียงคำศัพท์และโครงสร้างไวยากรณ์เพียงอย่างเดียวเท่านั้น ไม่เพียงพอ ถ้าผู้เรียนไม่สามารถแปลงเสียงที่เจ้าของภาษาฟังแล้วเข้าใจได้ก็ถือว่ายังไม่สามารถใช้ภาษานั้นในการสื่อสารได้ ซึ่งสอดคล้องกับ Linse & Nunan (2005) ได้กล่าวว่า การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเป็นการศึกษาภาษาอังกฤษในขั้นต้น มากกว่าการเรียนรู้จากไวยากรณ์ในขณะเดียวกันทักษะที่จำเป็นของผู้เรียนอีกทักษะ คือ ทักษะการอ่านออกเสียง การอ่านออกเสียงเป็นการอ่านเพื่อฝึกความถูกต้องและความคล่องแคล่วเมื่ออ่านออกเสียง จำเป็นต้องมีการฝึกฝนเป็นรายบุคคลเพื่อที่จะได้เกิดความชำนาญในการอ่าน ซึ่งปัญหาที่สำคัญของคนไทยส่วนมากในการเรียนภาษาอังกฤษคือ อ่านออกเสียงภาษาอังกฤษหรือไม่คุ้นชินและไม่เคยเห็นคำศัพท์นั้นมาก่อน

ปัญหาข้างต้นที่กล่าวมา ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาวิธีที่จะสามารถพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเน้นความจำร่วมกับเกมทางภาษา ผู้วิจัยได้นำรูปแบบการสอนเน้นความจำ 4 ขั้นตอนมาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ เพราะช่วยให้นักเรียนสามารถจดจำคำศัพท์ได้ดีและนานขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับคำกล่าวของ ทิศนา ขัมมณี (2558, น. 231) ว่ารูปแบบการเรียนการสอนแบบเน้นความจำแล้วนำเสนอกระบวนการเรียนการสอนของรูปแบบการสอนแบบเน้นความจำไว้ 4 ขั้นตอน ในการเรียนการสอนเนื้อหาสาระใด ๆ ผู้สอนสามารถช่วยให้ผู้เรียนจดจำเนื้อหาสาระนั้นได้ดีและนาน นอกจากนี้ผู้วิจัยได้นำเกมทางภาษาเข้ามาเป็นส่วนร่วมในการพัฒนา ความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน โดยการสอนโดยรูปแบบการเรียนการสอนเกมทางภาษา คือ เกมที่มีกฎกติกาการเล่นใช้สำหรับฝึกทักษะทางด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านสื่อออนไลน์หรือกิจกรรมนันทนาการที่มีการปลูกฝังระเบียบวินัย ความสามัคคี ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ อีกทั้งยังทำให้เกิดความเพลิดเพลินและความสนุกสนาน ซึ่งสอดคล้อง กรมวิชาการ (2546, น. 10) เกมทางภาษาเป็นสิ่งที่เร้าความสนใจให้นักเรียนอยากเรียนภาษาต่างประเทศเพิ่มขึ้น ช่วยย้ำสิ่งที่เรียนไปแล้วทั้งด้านตัวอักษร การออกเสียง การฟัง การพูดคำศัพท์ การสะกดตัวอักษร การอ่าน ตลอดจนทั้งรูปประโยคสามารถนำสิ่งที่เรียนไปเป็นปัญหาจากการเรียนภาษาต่างประเทศมาฝึกซ้ำในรูปแบบของการเล่น ฝึกความจำไว้ในความคิด การทำความเข้าใจในการปฏิบัติตามคำสั่งและการใช้ภาษาอย่างอัตโนมัติ ส่งเสริมเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาจากการศึกษาทางวิจัย อภิสร พงษ์ชาติ (2564) ทำวิจัยเรื่อง การใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนนครพนมวิทยาสรรค์ จังหวัดสุพรรณบุรี ผลการวิจัยพบว่าผลการเรียนรู้ในการใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และพบว่าผลการเรียนรู้ในการใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนสูงกว่า

ก่อนเรียนมีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งสอดคล้องกับ โสภิตา มูลเทพ (2564) การพัฒนาความสามารถด้านการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาผลการวิจัยพบว่า 1) คุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษามีคุณภาพตามเกณฑ์ซึ่งมีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00 2) ความสามารถด้านการเขียนสะกดคำของนักเรียน เท่ากับร้อยละ 64.22 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 60 3) ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

จากการศึกษาความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจวิธีการใช้เกมทางภาษา มาเป็นแนวทางในการพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ซึ่งการใช้รูปแบบการเรียนการสอนเน้นความจำร่วมกับเกมทางภาษา เป็นวิธีการสอนที่จะส่งผลให้ผู้เรียนมีทักษะการจำและความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ รวมถึงเกิดความสนุกสนานในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ มีความสนใจและมีความพึงพอใจในการร่วมกิจกรรมกล้าแสดงออก ตลอดจนนักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างกันสามารถนำความรู้ที่ได้ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน เนื่องจากเป็นแนวการสอนที่มีความใกล้เคียงในการนำความรู้ทางภาษาไปใช้ในการดำรงชีวิตประจำวัน อีกทั้งยังช่วยเสริมความสามารถทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษซึ่งจะเป็นพื้นฐานในการเรียนภาษาระดับสูงต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเน้นความจำร่วมกับเกมทางภาษากับเกณฑ์ร้อยละ 70 ในวงรอบที่ 1 และร้อยละ 80 ในวงรอบที่ 2

ขอบเขตการวิจัย

1. กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านเวียงกุดตะเข้ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา



ประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564
จำนวน 4 คน

2. ตัวแปรต้น

กิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้รูปแบบ
การเรียนการสอนเน้นความจำร่วมกับเกมทางภาษา

3. ตัวแปรตาม

3.1 ความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ
โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเน้นความจำร่วมกับเกมทางภาษา
กับในวงรอบที่ 1

3.2 ความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ
โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเน้นความจำร่วมกับเกมทางภาษา
กับใน วงรอบที่ 2

4. ด้านเนื้อหาสาระ

คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เลือกจากคลังคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษา
ขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
จำนวน 60 คำ

5. ด้านระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงปฏิบัติการตามแนวคิด
ของ Kemmis และ McTaggart (1998) โดยมีขั้นตอน 4 ขั้นตอน
คือ ขั้น (Planning) ขั้นปฏิบัติ (Action) ขั้นสังเกต (Observation)
ขั้นสะท้อนผล (Reflect)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอน
เน้นความจำร่วมกับเกมทางภาษา จำนวน 6 แผน รวมทั้งสิ้น 12 ชั่วโมง
โดยแบ่งเป็น 2 วงรอบปฏิบัติการ ดังนี้ วงรอบปฏิบัติการที่ 1
ใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1-3 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง
In my house แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง At my school
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง What does he do? วงรอบ
ปฏิบัติการที่ 2 ใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4-6 แผนการจัดการ

เรียนรู้ที่ 4 เรื่อง My hobbies แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง
What's the weather like? แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง Festivals

2. แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนเป็นการบันทึก
พฤติกรรมระหว่างเรียนของนักเรียน สำนวญปัญหา ข้อบกพร่อง
และบันทึกข้อแก้ไขหรือสิ่งที่ต้องปรับปรุง โดยแบบสังเกตพฤติกรรม
การเรียนรู้ของนักเรียนได้ผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน

3. แบบสัมภาษณ์นักเรียน มีลักษณะเป็นข้อคำถาม
แบบปลายเปิด เพื่อให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับ
ครูผู้สอน และกิจกรรมการเรียนการสอน โดยแบบสัมภาษณ์
นักเรียนได้ผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน

4. แบบทดสอบวัดความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์
ภาษาอังกฤษ จำนวน 2 ชุด ชุดละ 30 ข้อ ใช้ทดสอบหลังสิ้นสุด
การจัดการเรียนรู้ในแต่ละวงรอบการปฏิบัติ โดยแบบทดสอบวัด
ความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ผ่านการประเมิน
จากผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน และมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC)
ระหว่างโจทย์และจุดประสงค์ อยู่ระหว่าง 0.6-1.0

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยเป็นผู้ดำเนินการ
จัดการเรียนรู้กับกลุ่มเป้าหมายด้วยตนเองตามลำดับขั้นตอน
ของ Kemmis and McTaggart (1988) ดังนี้

1. ขั้นวางแผน (Plan) ศึกษาปัญหาและสาเหตุเพื่อนำมา
วางแผนการจัดการเรียนรู้ และเตรียมความพร้อมนักเรียนเพื่อให้
เข้าใจในขั้นตอนกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอน
เน้นความจำร่วมกับเกมทางภาษา

2. ขั้นปฏิบัติ (Act) ดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามแผนการ
จัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเน้นความจำร่วมกับ
เกมทางภาษาในแต่ละวงรอบ

3. ขั้นสังเกต (Observe) สังเกตพฤติกรรมนักเรียน
ระหว่างเรียนและหลังเรียนอย่างละเอียดด้วยเครื่องมือ ได้แก่
แบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียน แบบสัมภาษณ์นักเรียน เป็นต้น

4. ขั้นสะท้อนผล (Reflect) นำผลที่ได้จากการสังเกต
มาวิเคราะห์หาปัญหาและปรับปรุงการจัดการเรียนการสอน
ในวงรอบต่อไป



ในขั้นตอนทั้งหมดของการเก็บข้อมูล ผู้วิจัยได้สรุปเกี่ยวกับเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลและผู้ให้ข้อมูล ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 1 ขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเน้นความจำร่วมกับเกมทางภาษา

แผนการจัดการเรียนรู้	วิธีเก็บข้อมูล	ผู้เก็บข้อมูล	ผู้ให้ข้อมูล	ระยะเวลาดำเนินการ	การวัดและประเมินผล
วงจรที่ 1 แผนที่ 1-3	1. การบันทึกแบบสังเกตพฤติกรรม	ผู้วิจัย	นักเรียน	ระหว่างและหลังการสอน	แบบฝึกคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

สะท้อนผลการปฏิบัติตามแผน ในวงจรที่ 1

แผนการจัดการเรียนรู้	วิธีเก็บข้อมูล	ผู้เก็บข้อมูล	ผู้ให้ข้อมูล	ระยะเวลาดำเนินการ	การวัดและประเมินผล
วงจรที่ 2 แผนที่ 4-6	1. การบันทึกแบบสังเกตพฤติกรรม	ผู้วิจัย	นักเรียน	ระหว่างและหลังการสอน	แบบฝึกคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

สะท้อนผลการปฏิบัติตามแผนเพื่อนำมาวิเคราะห์ข้อมูลสรุปและอภิปรายต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์ความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนร่วมกับเกมทางภาษา โดยเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70 ในวงจรที่ 1 และเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 80 ในวงจรที่ 2 ซึ่งวิเคราะห์คะแนนแบบทดสอบวัดความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ทำวงจรรอบแต่ละวงจรด้วยค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) ร้อยละ (%) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการทดสอบค่าที (t-test) แบบ one sample t-test

2. วิเคราะห์ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเน้นความจำร่วมกับเกมทางภาษา โดยวิเคราะห์จากแบบสังเกตพฤติกรรมและแบบสัมภาษณ์นักเรียน โดยนำข้อมูลมาสร้างข้อสรุปในเชิงบรรยาย และวิเคราะห์เนื้อหา เพื่อใช้ในการพัฒนาปรับปรุงการจัดการเรียนรู้ในวงรอบถัดไป

ผลการวิจัย

จากการจัดการเรียนการสอนในวงรอบที่ 1 พบว่า 1. ขั้นวางแผนพบว่า จากการศึกษาปัญหาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านแว่งยางกุดตะเซ้ ผู้เรียนขาดความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ คือ สะกดคำศัพท์ไม่ถูกต้อง จำความหมายของคำศัพท์ไม่ได้ ตลอดจนไม่สามารถใช้คำศัพท์ในบริบทต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม ดังนั้นการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จะต้องมีความน่าสนใจและแปลกใหม่ ผู้วิจัยจึงได้นำรูปแบบการเรียนการสอนเน้นความจำมาผนวกกับเกมทางภาษาและจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 6 แผน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ 2. ขั้นปฏิบัติ ผู้วิจัยปฏิบัติตามขั้นตอนรูปแบบการเรียนการสอนเน้นความจำร่วมกับเกมทางภาษา ดังนี้ 2.1 ขั้นสังเกตและศึกษาอย่างตั้งใจ พบว่า ในระยะแรกผู้เรียนใช้เวลาในการสืบค้นคำศัพท์เป็นเวลานาน แต่ก็สามารถพัฒนาได้ดีในครั้งถัดมา และผู้เรียนมีความตื่นตัว สนุกสนานในการทำกิจกรรม 2.2 ขั้นสร้างความเชื่อมโยง ผู้เรียนฝึกการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านการคิดเชื่อมโยงระหว่างคำศัพท์และรูปภาพ และระหว่างคำศัพท์กับคำศัพท์ พบว่า ผู้เรียนมีความกระตือรือร้น และมีส่วนร่วมในการตอบคำถามเป็นอย่างดี 2.3 ขั้นใช้จินตนาการ ผู้เรียนชื่นชอบกิจกรรมใช้จินตนาการจากการคาดเดาคำศัพท์จากรูปภาพ 2.4 ขั้นใช้เทคนิคต่าง ๆ ผู้เรียนให้ความสนใจเกมทางภาษาเนื่องจากมีการแข่งขันกันและสามารถเล่นได้หลากหลายรูปแบบ ทำให้เกิดความสนุกสนานและมีความสนใจในการเรียนรู้



คำศัพท์ภาษาอังกฤษมากขึ้น 3. ขึ้นสังเกต พบว่าจากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ผู้เรียนส่วนใหญ่กระตือรือร้นในการเรียนรู้ เพราะมีโอกาสได้ฝึกทักษะต่าง ๆ เช่น การสะกดคำ การจำความหมาย และการนำคำศัพท์ไปใช้ในบริบทต่าง ๆ อีกทั้งยังสนุกสนานกับเกมทางภาษา 4. ขึ้นสะท้อนผล จากวงรอบที่ 1 พบว่า ผู้เรียนส่วนใหญ่สามารถเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในด้านต่าง ๆ เช่น ด้านการสะกดคำศัพท์ผู้เรียนต้องใช้เวลาในการฝึกสะกดคำศัพท์เป็นเวลานาน เนื่องจากคำศัพท์บางคำเป็นคำศัพท์ยาก และมีตัวอักษรหลายตัว และด้านการใช้คำศัพท์ในบริบทต่าง ๆ ผู้เรียนส่วนมากจำความหมายของคำศัพท์ได้ จึงสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในบริบทได้ในระดับหนึ่ง ส่งผลให้ผู้เรียนบางคนมีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ผู้วิจัยจึงได้ข้อสรุปในการปรับปรุง พัฒนาในวงรอบที่ 2 ต่อไป ดังนี้

1. จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้มีโอกาสได้ลงมือฝึกฝนด้วยตนเองมากขึ้น
2. เพิ่มโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษนอกเวลาเรียน

ตารางที่ 2 คะแนนเฉลี่ยความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์

ภาษาอังกฤษในด้านต่าง ๆ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1-3 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

เลขที่	การสะกด	ระดับ	ความหมาย	ระดับ	การใช้	ระดับ
1	9	ดีมาก	10	ดีมาก	20	ดีมาก
2	10	ดีมาก	10	ดีมาก	19.30	ดีมาก
3	9	ดีมาก	9.30	ดีมาก	19.30	ดีมาก
4	8.70	ดี	10	ดีมาก	14	ดี
คะแนนเฉลี่ย ($\bar{x}$)	9.18	ดีมาก	9.82	ดีมาก	18.15	ดีมาก

จากตารางที่ 2 พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีคะแนนความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ด้านการสะกดคำศัพท์ อยู่ในระดับ ดีมาก จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 75 ระดับ ดี จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 25 ด้านความหมาย ระดับ ดีมาก จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 100 ด้านการใช้คำศัพท์

ระดับ ดีมาก จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 75 ระดับ ดี จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 25

ตารางที่ 3 ผลการทดสอบความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์

ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 วงรอบที่ 1

เลขที่	คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้	คิดเป็นร้อยละ	เกณฑ์ร้อยละ 70
1	30	24	80.00	ผ่าน
2	30	25	83.33	ผ่าน
3	30	23	76.66	ผ่าน
4	30	17	56.66	ไม่ผ่าน
คะแนนเฉลี่ย ($\bar{x}$)	-	22.25	74.16	-
S.D.	-	3.59	-	-

จากตารางที่ 3 พบว่า จากการทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จากคะแนนเต็ม 30 คะแนนคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 22.25 คิดเป็นร้อยละ 74.16 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.59 มีผู้เรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 75 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด และมีผู้เรียน 1 คนไม่ผ่านเกณฑ์

จากการจัดการเรียนการสอนในวงรอบที่ 2 พบว่า 1. ขึ้นวางแผนผู้วิจัยได้นำข้อมูลจากวงรอบที่ 1 มาปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ในวงรอบที่ 2 โดยเน้นให้ผู้เรียนมีบทบาทในกิจกรรมการเรียนการสอนมากขึ้น โดยให้ผู้เรียนได้ลงมือทำกิจกรรมร่วมกัน และผู้วิจัยทำหน้าที่อำนวยความสะดวก ให้คำแนะนำ คำปรึกษา รวมถึงจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้ศึกษา ทบทวน นอกเวลาเรียนมากขึ้น 2. ขึ้นปฏิบัติ ผู้วิจัยปฏิบัติตามขั้นตอนรูปแบบการเรียนการสอน เน้นความจำร่วมกับเกมทางภาษา ดังนี้ 2.1 ขึ้นสังเกต และศึกษาอย่างตั้งใจ พบว่า ผู้เรียนชื่นชอบการทำกิจกรรมแบบทีมมากกว่าแบบเดี่ยว ผู้วิจัยจึงใช้เกม call it out เพื่อให้ผู้เรียนได้มีโอกาสเรียนรู้คำศัพท์ร่วมกันเป็นทีม และเกิดความสนุกสนานในการแข่งขัน 2.2 ขึ้นสร้างความเชื่อมโยง ผู้เรียนยังค่อนข้างชอบการฝึก การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านการคิดเชื่อมโยงระหว่างคำศัพท์และรูปภาพ และระหว่างคำศัพท์กับคำศัพท์ โดยผู้เรียนมีความกระตือรือร้นและ



ผู้เรียนได้คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 22.25 คะแนน มีผู้ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 75 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมดและมีนักเรียนจำนวน 1 คนที่ไม่ผ่านเกณฑ์ ทั้งนี้เป็นเพราะผู้เรียนยังขาดทักษะการสะกดคำศัพท์ และยังไม่สามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในบริบทที่กำหนดให้ อื่นๆเนื่องด้วยเวลาในการเรียนการสอนมีจำกัด จึงทำให้ผู้เรียนมีเวลาในการฝึกความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษอย่างจำกัด ส่งผลให้ผู้เรียนบางคนมีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ผู้วิจัยจึงทำการสอนซ่อมเสริม และนำปัญหา ข้อบกพร่องที่พบมาปรับปรุงในการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4-6 ในวงรอบที่ 2 ต่อไป

การวิจัยเชิงปฏิบัติการในวงรอบที่ 2 ผู้วิจัยได้ปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4-6 และนำมาใช้จัดการเรียนการสอนให้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังจากนั้นให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ พบว่า ผู้เรียนมีคะแนนเฉลี่ย 26.75 คิดเป็นร้อยละ 89.16 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.21 และมีผู้ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 100 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด เนื่องจากแนวคิดของรูปแบบการเรียนการสอนเน้นความจำเป็นรูปแบบที่อาศัยหลัก 6 ประการที่พัฒนาขึ้นโดย จอยส์และวิล (Joyce and Weil, 1996, pp. 209-231) ได้แก่ 1) การตระหนักรู้ (Awareness) 2) การเชื่อมโยง (Association) 3) ระบบการเชื่อมโยง (Link System) 4) การเชื่อมโยงที่น่าขบขัน (Ridiculous Association) 5) ระบบการใช้คำทดแทน 6) การใช้คำสำคัญ (Key Word) โดยมีกระบวนการเรียนการสอน 4 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นสังเกตและศึกษาเนื้อหาอย่างตั้งใจ 2) ขั้นสร้างความเชื่อมโยง 3) ขั้นใช้จินตนาการ 4) การฝึกใช้เทคนิคต่าง ๆ (ทิตนา แซมมณี, 2558) ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ได้แก่ ขั้นสังเกตและศึกษาเนื้อหาอย่างตั้งใจ โดยให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการสังเกตและลงมือค้นหาคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องในหมวดคำศัพท์นั้น ๆ ในขั้นสร้างความเชื่อมโยงและขั้นใช้จินตนาการผู้เรียนได้ใช้จินตนาการอย่างอิสระ ทำให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์และสนุกสนาน และขั้นการฝึกใช้เทคนิคต่าง ๆ ผู้เรียนทบทวนคำศัพท์และใช้ไหวพริบปฏิภาณและทักษะการทำงานร่วมกัน

ระหว่างการเล่นเก็ทางภาษา ซึ่งทำให้ผู้เรียนเพลิดเพลินกับการเรียนภาษาอังกฤษและสามารถจดจำเนื้อหาสาระต่าง ๆ ที่เรียนได้ทำให้ผู้เรียนมีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เพิ่มขึ้นในวงรอบที่ 2 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของณภัทริน ภาพาน, ลดาวัลย์ วัฒนบุตร, สุณี สาธิตานันต์ และสกล สรเสนา ที่ศึกษาผลของการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเน้นความจำจากภาพประกอบ ตามแนวทฤษฎี พหุปัญญา สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ พบว่า รูปแบบการเรียนการสอนเน้นความจำทำให้นักเรียนมีความสามารถในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้นร้อยละ 40 ผลสัมฤทธิ์หลังเรียน มีค่าสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ใช้เกมทางภาษา ที่จะช่วยผู้เรียนจดจำคำศัพท์ได้ดี เนื่องจากเกมทางภาษา คือ เกมที่นำมาใช้ในการเรียนการสอนที่สร้างความสนุกสนานให้กับผู้เรียน ไม่นานเมื่อรวมถึงมิกฤตติกา การเล่นเกมสำหรับฝึกทักษะทางด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ กาโร สรียา (2564) การใช้เกมเสริมทักษะเพื่อพัฒนาการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนห้วยศิคริเตียน จังหวัดเลย ผลการศึกษาพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการจดจำคำศัพท์ของนักเรียนหลังการใช้เกมมีประสิทธิภาพอย่างดีขึ้น ส่งผลการเรียนรู้จดจำคำศัพท์ที่มีผลสัมฤทธิ์ดีขึ้นเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ซึ่งสามารถสรุปผลวิจัยได้ คือ กลุ่มตัวอย่างมีความสามารถทางการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงขึ้นทั้ง 2 ชุด หลังเรียนด้วยแบบฝึกเสริมเกมภาษาอังกฤษ รวมถึงงานวิจัยของ สุชาติ อินทะผิว (2562) การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านน้ำเค็ม โรงเรียนบ้านปากยาง และโรงเรียนบ้านห้วยด้าย ตำบลน้ำเค็ม อำเภอกาฬ จังหวัดเลย ผลการวิจัยพบว่า 1. นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการเรียนการสอนมีคะแนนเฉลี่ยทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงกว่าร้อยละ 70 และ 2. นักเรียนมีความรู้สึกชอบในกิจกรรมเกมคำศัพท์ที่ใช้ประกอบการสอนในระดับชอบมากทุกเกม จากผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยต่าง ๆ จะพบว่า การจดจำคำศัพท์โดยใช้รูปแบบการสอน โดยใช้เน้นความจำร่วมกับเกมทางภาษาทำให้นักเรียนสามารถจดจำคำศัพท์ได้ดีและคงทน เนื่องจากการสอนที่มีขั้นตอนที่ส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนร่วมไปถึงการนำเกมต่าง ๆ เข้ามามีใช้ในการจัดการเรียนการสอน ทำให้ผู้เรียนไม่เบื่อหรือเครียดกับการเรียน



ภาษาอังกฤษเพราะเกมทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานในระหว่างเรียน ส่งผลให้ผู้เรียนเปิดใจในการที่จะเรียนและจดจำคำศัพท์ได้ดี

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ผู้สอนควรสื่อสารให้ผู้เรียนเข้าใจอย่างละเอียด ในกระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการ และผู้สอนต้องมีการเตรียมตัวล่วงหน้ารวมถึงจัดเตรียมสื่อการสอนให้พร้อมก่อนจัดการเรียนการสอน

1.2 ผู้สอนควรจัดบรรยากาศการเรียนการสอนให้เป็นกันเอง และเอื้อต่อการทำกิจกรรมรวมถึงเอาใจใส่ผู้เรียนให้การช่วยเหลือ คำปรึกษาและคำแนะนำที่ดี

1.3 การจัดการกิจกรรมการเรียนการสอน ควรเริ่มจากเนื้อหา ที่มีความง่ายก่อนและอยู่ในชีวิตประจำวันผู้เรียน

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการนำรูปแบบการเรียนการสอนเน้นความจำ ร่วมกับเกมทางภาษาใช้พัฒนาทักษะภาษาอังกฤษด้านอื่น ๆ เช่น ทักษะการอ่าน

2.2 ควรทำการศึกษาผลการพัฒนาความสามารถในการ เรียนรู้คำศัพท์ภาษาโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเน้นความจำ ร่วมกับเกมทางภาษาของนักเรียนระดับชั้นอื่น ๆ

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยฉบับนี้สำเร็จสมบูรณ์ได้ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุรกันต์ จันทรา ที่ได้ความให้ความช่วยเหลือ เอาใจใส่ตรวจแก้งานวิจัยเพื่อให้สมบูรณ์ที่สุด

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน*

พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์องค์การขนส่ง
สินค้าและพัสดุภัณฑ์.

กรมวิชาการ. (2546). *หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน*.

กรุงเทพฯ: องค์การขนส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.

กำไร สาริยา. (2564). การใช้เกมเสริมทักษะเพื่อพัฒนาการจดจำ

คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

โรงเรียนห้วยศรีเตียน จังหวัดเลย. *วารสารวิจัย*

ศรีล้านช้าง, 1(2), 29-34.

เฉลิมลาภ ทองอาจ. (2555). *ก้าวสู่ประชาคมอาเซียน: การจัดการ*

ศึกษานานบริบทแห่งความท้าทาย. วารสารศึกษาศาสตร์

มหาวิทยาลัยนครสวรรค์, 14(3), 107-118.

ณัทธิน ภาพาน, ลดาวัลย์ วัฒนบุตร, สุณี สาคิตานันต์ และสกล สรเสนา.

(2554). การศึกษาผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเน้นความจำจากภาพประกอบ

ตามแนวทฤษฎีพุทปัญญา สำหรับนักเรียนระดับ

ประกาศนียบัตรวิชาชีพโรงเรียนธรรมาศาทศโนโลยี

จังหวัดร้อยเอ็ด. *วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม*,
5(3), 57-66.

ทิศนา แหมมณี. (2558). *ศาสตร์การสอนองค์ความรู้เพื่อการจัด*

กระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ (พิมพ์ครั้งที่ 9).

กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สุชาติ อินทะผิว. (2562). การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อ

พัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้น

ประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านน้ำแคม โรงเรียนบ้านปาก

ยางและโรงเรียนบ้านห้วยด้าย ตำบลน้ำแคม อำเภอท่ง

จังหวัดเลย. *วารสารศรีล้านช้างปริทรรศน์*, 5(2), 49-60.

โสภิตา มูลเทพ. (2564). การพัฒนาความสามารถด้านการเขียน

สะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการ จัด

การเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา. *วารสาร*

ศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยศิลปากร, 19(2), 550-568.

อภิสร พงษ์ชาติ. (2564). การใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้

คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

โรงเรียนกรรณสูตศึกษาลัยจังหวัดสุพรรณบุรี.

วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี, 11(3), 98-105.

Joyce, B. & Weil, M. (2000). *Models of Teaching* (6 th ed.)

Boston: Allyn and Bacon.

Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The Action*

Research Planner (3rd ed.). Geelong, Australia:

Deakin University Press.

Linse, C. T. & Nunan, D. (Ed). (2005). *Practical english*

language teaching: Young learners. New York:

McGrawHill ESL/ELT.